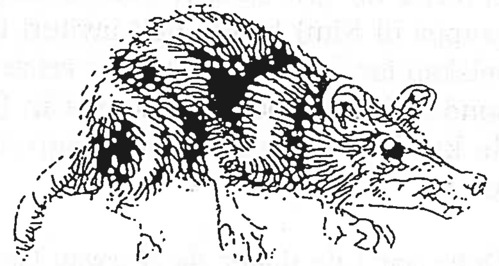
PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ÅRES - *kun for medlemmer*

Nr. 107, onsdag 11. august 1993



Redaksjonelt

Så har da endelig sommeren kastet seg over oss i fullt monn - eller kanskje jeg heller skulle si at den har kommet tilbake etter fellesferien?

Dermed er det slått fast at ferien (Ferie, hva er det for noe?) går mot slutten, med alt det innebærer på godt og vondt. Det er igjen tid for å legge en hånd på en ny klassekamerats skulder, og forklare ham (henne) hvor gøy rollespill egentlig er, for deretter å trekke dette intetanende offer med på Ares.
Det stunder igjen mot generalforsamling i ARES (onsdag den 29. september), det er nok en gang tid for å friske opp igjen gamle kunnskaper på en forslitt skolebenk, og det er vel egentlig på høy tid at DU leverer et nytt bidrag til det halvveis glemte Phobos?

Høsten betyr også at det er tid for høstsalget, men det er vel ikke allltid så lett å si hva det betyr i de butikker vi pleier å vanke i, ikke før du ser plakaten på døra...

GENERALFORSAMLING

Onsdag 29. september 1993 på Bjølsen, kl. 1800.

ARES avholder igjen sin vanlige generalforsamling, med valg av styre for 1993-94, årsberetning og andre festlige innslag. Send inn eventuelle forslag og kandidaturer til styret innen neste PHOBOS (108), som har deadline 23/8.

Fra en ekspedisjon til det sorte fastland.

ved Herman Ellingsen.

Mot slutten av oppstigningen til Ekeberg gikk det opp for meg at noe var galt. Foranledningen til turen var grei nok, vi (det vil si hele AD&D-gruppa til Kim) hadde blitt invitert til avskjedsselskap for Sol (Monica), som reiste til USA på søndag, for å bli borte i nesten et år. (Men..., Vel, du kan lese mer om det litt lengre ut i artikkelen.)

Dette var i de dager da Norway Cup - Ja, dere forstår sikkert hvor jeg vil. Jeg ble med andre ord overfalt av 10.000 gale fotballspillere, som alle hadde bestemt seg for å reise med samme buss som meg. Ikke et vondt ord om Norway Cup, men...

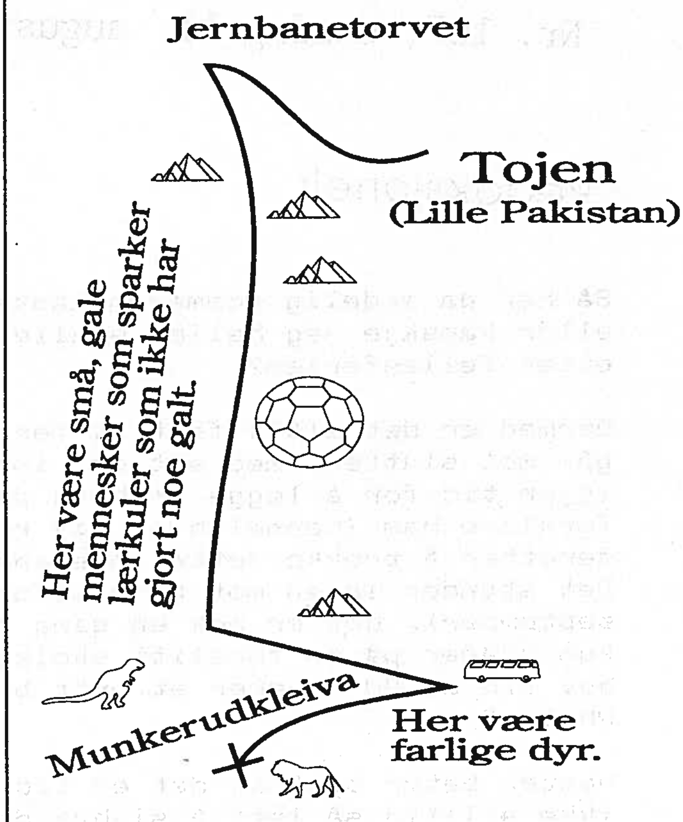
Langt om lenge klarte da bussen endelig å karre seg ned til Munkerudkleiva, og ekspedisjonen kunne starte. Været ga den rette stemningen, der jeg sto på grensen til det sorte fastland, og overveide om jeg ikke egentlig burde ha blitt sittende på bussen. Ett lett regnvær, grålysning, og en vei som forsvinner ned i et juv.

Men jeg kom da godt fram, som den eneste. Vi var da godt ti stykker som hadde lovet å komme, men av en eller annen merkelig grunn var det ingen andre som kom. Det går ikke an å svikte venner på den måten der!

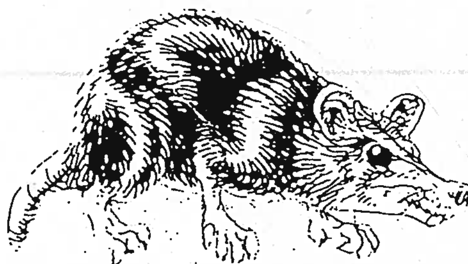
Til gjengjeld ble jeg tatt hjertelig i mot av Monica, og fem vakre jenter, som viste seg alle å være gamle barndomsvenninder av henne. Det ble en hyggelig fest, med utveksling av adresser (hun fikk medlemslista til Ares, så det er ingen som behøver å føle seg uteglemt...), og nattlige betroelser, dans, håndbak, og alt som hører en slik tilstelning til...

Jeg skulle forøvrig hilse fra Sol:
"She'll be back. You just beware"
Og så ville hun gjerne legge igjen den nye adressen, slik at den som måtte føle seg kallet, kan skrive kjærlighetsbrev. (eller noe sånt...)

Monica Dahlback (Sol)
3403 Brockport - Spencerport road
Spencerport
NY 14559, New York
USA



Kartet er ikke tegnet etter skala, og viser bare de viktigste detaljene.



6 gale rollespillere på Interrail.

En føljetong *Herman Ellingsen*



Del 12.

Som fremdeles har så lite som over hodet mulig med virkeligheten å gjøre...

Det er kjæledyret som ser det først. Han flyr bort til kupedøra, peker, og skriker fortvilet:
- Det er noen i kupeen vår!
De ser forundret på hverandre.

En forskrekket Sol stikker hodet ut av kupeen, mens hun blunker forelsket med øynene.
- Dere? Her? Ikke si at dere også skal på Interrail?
- Eh, hva gjør du her? spør Kim, mens Sten Hugo nikker vennlig til svar.
- Jeg er på Interrail.
- Jammen, altså, du bor jo i Oslo. Hvorfor kommer du på toget her, da? spør en forvirret Brodvall.
- Jeg har bare besøkt noen venner i Halden, stråler Sol, mens hun fremdeles blunker forelsket med øynene.
Men hun blunker jo bestandig på den måten, så...

Kjæledyret har ikke klart å skjule sin glede. Det har lagt seg godt til rette på skulderen hennes, og maler høylytt.

Etter hvert innser de alle den selvfølgelige logikken i det hele, og tar hjertelig i mot Sol. (Hvis du nå likevel ikke får spilt AD&D på en måned, så kan du jo like gjerne reise på en skikkelig ferie...)

Isteden går Sten Hugo ut i korridoren, og tenner seg en røyk, noe som medfører at Sol plutselig får det travelt med håndveska.
- Er du sur, Sten Hugo? spør HansO. Er det noe som er galt?
- Neida. Det er bare noen her som har bestilt en ikke-røker-kupe...
HansO trekker på skuldrene, Og setter seg tilbake igjen, mens Sol, som nettopp har tent en røyk, plutselig finner ut at det er best å slå lag med Sten Hugo.

Fortsettes i neste nummer.

Ungdomsutveksling -noe for oss?

Jeg har prøvd å finne ut om det ville være mulig for Ares å få støtte til ungdomsutveksling. Jeg må riktignok innrømme at det jeg hadde tenkt meg, var at vi skulle reise på spillkongress, med statsstøtte. Nå viser det seg at de har regler mot sånt, men samtidig ser hele opplegget ut til å være ganske interessant.
For eksempel anbefaler de **spill** som et særlig godt middel til å bli kjent med ungdom og kulturer i fremmede land, aldersgruppene treffer oss midt i blinken (16-25 år), og det er viktig at det er ungdommene selv som planlegger turen.
Jeg støter bare på ett (mindre) problem. Jeg er for gammel. Ikke til å bli med som leder, men jeg er for gammel til å planlegge turen. Det er et mål at ungdommen selv skal stå for planleggningen, riktignok med litt hjelp og støtte fra en leder (meg).
Hvis dere er interesserte, så er det bare å kontakte Herman Ellingsen.

"Den store avsløringen"

Mitt liv som nøkkelbarn.

En gang, for ganske lenge siden, sånn tidlig på '70-tallet omtrent, var det "stigmatiserende" å være nøkkelbarn. Det var ganske mye som var "stigmatiserende" den gangen, men jeg har egentlig ikke funnet ut av hva det ordet egentlig betyr, bortsett fra at det visst er noe veldig stygt. "Nøkkelbarn" var den gang barn av fattige foreldre, som begge måtte jobbe, og som hverken hadde råd til dagmamma eller "Å-Pæir". Det var barn som kanskje ikke en gang hadde hørt om "Au Pair".
Avisene skrev lange, dypfølte artikler om hvor vondt nøkkelbarna hadde det, der de måtte gå helt alene, fra de kom hjem fra skolen, og til foreldrene endelig kom hjem fra jobben, sent på kvelden. Nøkkelbarna søkte gjerne tilflukt mot kulde og vind i en telefonboks. (I følge avisene...)
- Dette forstår jeg forresten ikke helt. Hvorfor skulle barna henge rundt en telefonboks, hvis de har nøkkel hjem?
Mitt største problem som nøkkelbarn var å komme i tide på skolen. Det var ikke alltid like lett, sånn helt uten klokker. Av en eller annen grunn skrev de ikke om det problemet i avisene.
"Den gang var det veldig viktig for noen å fortelle oss hvor vondt vi hadde det..."

EX CATHEDRA

Det er en stygg tendens til at foreningen vår ikke opprettholder sine egne tradisjoner, sine slagord & uttrykk, sine vaner og sine faste fremgangsmåter. Kort sagt, alt det som utgjør foreningskulturen, for å bruke en noe forslitt betegnelse. Når vi rett som det er får nye medlemmer, er det dårlig med innvielsesritualer, lister over hemmelige passord eller koder. Man betaler sin 80 kroner året, og deretter inngangspengene -- og det er det.

Det vil være synd om alle slags gamle Ares-spesialiteter skulle gå tapt gjennom manglende bruk. Her tenker jeg egentlig på alt fra faste ord & vendinger som "steinblokk i hodet" (:rå bruk av feller i rollespill) og "pil i øyet" (:flaks med et kampresultat), til spill og andre aktiviteter som bidrar til å gi klubben et felles preg. T.o.m. spillturneringene, som til en viss grad var med på å skape stemning på møtene, er blitt mer vanlige spillsesjoner enn noe mer spesielt og spennende. Kanskje vi bør gå tilbake til å bruke litt penger på premier? Men mer alvorlig er det nok at noe av bredden i Ares' virksomhet ligger nede; mange ganger har jeg en følelse av at vi er i ferd med å degenerere til én fast rollespillkampanje (all mulig heder til Kim, men...) og noen som sitter ved siden av og spiller MODERN NAVAL BATTLES. Bredden i spilltilbudet savnes.

For eksempel er det lenge siden EMPIRES OF THE MIDDLE AGES er blitt spilt nå. Dette spillet har i perioder vært noe av et kult-spill i Ares-miljøet, og er etter min mening så bra at det fortjener å bli holdt i hevd. Her kan man nok til en viss grad skylde på undertegnede, som tidligere pleide å ha det med hver eneste gang. Men jeg vil få understreke at jeg kun begynte å legge det igjen hjemme fordi det i flere måneder hadde forblitt uspilt. Ellers savner jeg generelt tomanns krigsspill. Selv er jeg en av de som gjerne spiller slike, og jeg tar gjerne initiativ til å spille dem. Men det begynner å bli lenge siden det var vanlig å ta med et mindre krigsspill, av den typen som kan spilles på fire-fem timer. De seriøse krigsspillerne som engasjerer seg nå spiller helst mammutopplegg á la EUROPA, WIF eller EMPIRES IN ARMS.

Noe av den stemningen som jeg savner, skyldes nok utskiftninger av personnell. Bl.a. er det en del av de som var veldig faste deltagere for to-tre år siden som nå bare dukker opp en sjelden gang, eller er helt vekk. Og jeg tenker ikke bare på folk som er flyttet til Trondheim eller er i militærtjeneste. En del av de som svikter, gjør det f.eks. fordi de er i arbeid som ikke tillater dem å komme hver gang. Det må jo sies å være trivelig at flere av de som har vært arbeidsledige i foreningen, er kommet i fast jobb. Bare synd om det eventuelt skal gå ut over oppslutningen på møtene.

Nå er det selvsagt visse kulturbærende innslag på Ares' møter fortsatt: Vi har jo etablert flere gode tradisjoner som blir opprettholdt. Blant disse kan man vel regne dette bladet, den faste matserveringen, og våre egne rollespill, særlig TERRORIST. Sistnevnte skal om mulig komme i en salgbar form i løpet av høsten. (Det blir ikke profesjonelt produsert, nei, men godt nok til at vi skal kunne verve nye T-spillere og -ledere. Bør kunne selges både på Avalon og Fantastico.) Samtidig er bare det faktum at vi ER en organisert forening, med medlemskort, inngangspenger, et fast program og egne aktiviteter -- samt mer ordensmessige innslag som vaskelisten -- med på å skille oss ut fra mer improviserte eller mindre strukturerte opplegg. Ingen nevnt, ingen glemt.

Det er ikke min mening å tale for noen form for tvangsoppgradering av "Ares-følelsen"; alle onde rykter om at jeg vil at medlemmene skal begynne møtene med oppstilling, appell og avsynging av "Ares-hymnen", avlives herved. På den annen side ville det være fint om vi kunne forbli noe litt mer enn en gjeng som kommer sammen hver onsdag for å spille spill. Et snev av klubb-solidaritet ville f.eks. kunne medføre at man fikk gjort noe mer ut av spill-lotteriet vårt; foreløpig er vel under halvparten av de 200 loddene solgt.

En annen sak er selvsagt at man kanskje burde fostre noe mer av en "spør ikke hva Ares kan gjøre for deg, men hva du kan gjøre for Ares"-mentalitet. Dette krever nok at foreningen bør forbedre hva den kan by på til medlemmene; quid pro quo, som de muligens sa i det gamle Rom. Men om man først vil være med i en klubb, er det vel ikke direkte urimelig å be om at medlemmene bidrar litegrann selv. PR-avdelingen vår gjør en utmerket jobb (hei, Herman!), men det kunne vært ganske fint om også andre medlemmer gjorde en del for å verve nye interesserte, slå opp plakater etc. Vi får komme tilbake til dette i forbindelse med generalforsamlingen.

JHB

ARCON 9 Resultatliste

1830
1. Olav Marstokk
2. Harald Torvatn
3. Tore Berg

AD&D Duell
1. Gunnar Fredrikson

AD&D Lag
1. Torfinn Bergstøl
Magne Flod
Jon Løvstad
Per H. Johansen
Jon M. Olsen
GM Lars Solem

AD&D NM
1. Lars Solem
2. Hekki Holmàs
3. Martin Vestøl
4. T. S. Bratteteig
5. Pål K. Hansen
6. Morten Olsen
GM Tore Godager

AD&D Open
1. Johannes Brodwall
1. Fredrik Tingstad
3. Bård Rønningen

ASL
1. Mikael Palo
2. Mats Olsson
3. Olav Marstokk

Axis & Allies, Indiv.
1. Terje A. Pedersen
2. Gunnar Refsdal
3. Øyvind Lier

Battle for Moscow
1. Marcus Gusafsson
2. Pål Fjøsne
3. Runar Thorhus
3. Jan Eirik Nordnes

BattleTech Duell
1. Thomas Moe
2. Thomas Furunes

Britannia Open
1. Tom Adamsen
2. Martin Granseth
3. Thomas Johnsen

Britannia Elite
1. Tim Fjeldli
2. Ståle Halvorsen
3. Bård Erik Evensen

Call of Cthulhu
1. Marianne Holsve
Trygve Øisjøfoss
Svein Mathisen
Joakim Sochang
Stein R. Sandvik
GM Svenn T. Marseth

Civilization
1. Oddgeir Drevdal
2. Kjetil Melvær
3. Pål Askvik

Cyberpunk
1. Pål Haug
Tore Vestheim
Fredric Rogstad
Stian Malmin
Rune Hatteland
GM Thomas Harris

Dark Conspiracy
1. R. Grafsrønnigen
2. Olav Eira
3. Åsmund Rinnan
GM Alf Risberg

Diplomacy
1. Anders Brenna
2. Inge Kjøl
3. Tore Godager

FIGURMALING
Vignett:
Thomas Harris
Medium:
Hans I. Johansen
Diorama:
Bjørn T. Liehagen
Rank'n file:
Yngvar Sørensen
Liten:
Morten Slettevåg
Stor:
Magnus Skjåk-B.

FIGURMALING, ALLE KLASSER
Pål Aarvig

GURPS
1. Fredrik Kjølmer
2. Vegard Stokke
3. Odd-Erik Ystgaard
GM Are Dahl

HARPOON
1. Morten Helvig
Andreas Kallhovd
Audun Solberg

Illuminati
1. Dag Øverbakke
2. Christian Dahl
3. Egil Skogseth

James Bond
1. Martin Sivertsen
2. Ørjan Tvedt
3. Bendik Hermstad
GM Herman Ellingsen

Junta
1. Georg S. Børresen
2. Tore Berg
3. Martin Rafoss

Killer
Fredrik Ørlyng

Kings & Things
1. Carl F. Lødding

Kremlin
1. Martin Nesbakken
2. Haakon R. Monsen
3. Jan Egil Breen

Lost Worlds
1. Per A. Sørlie
1. Jens I. Seland
3. Markus B. Krûger

Lost Worlds, All Stars A
1. Tore Stuedahl
2. Erlend Miller
3. Jens I. Seland
3. Knut Risk

Lost Worlds, All Stars B
1. A. Olav Fosse

Ludo
1. Torkild Jemterud
2. Simon A. Burman
3. Kjetil Dalseth

Macho Wimmin With Guns
1. Vegard Stokke
2. Are Dahl
3. Olav B. Hovet

MERP Great Battles
1. ????
2. Erik S. Pedersen
3. Peter L. Steenberg

Modulkonkuransen
Lars H. U. Karlsen m.m.

Monopol
1. Pål Andrè Larsen
2. Odd O. Haavorstad
3. Key Kristiansen

NAF II
1. David Assebane
Jan Erik Dyve
Erik Fatland
Øyvind Nordnes
Christian Holm
Kim R. Ångelsen
GM Vegard Gunnæs

Nuclear Wars
Peder Ydalus

OGRE
1. Pål Hagenes
2. Dag Øverbakke
2. Peder Ydalus

Paranoia
1. Flemming Christensen
2. Børge Sivertsen
3. Øystein Mikkelsen

Pervo
1. Thomas Lien
2. Morten Otterstad

Risk
1. Thor Lichtenthaler
2. Espen Birkelund
3. Bjørn Samset

RuoleMaster
1. Frank S. Olsen
2. Frode Sørmoe
3. Tore Sørheim
GM Kristoffer Mororak

Shadowrun Duell
1. Anders Thorvik

Shogun
1. Tor Toyomasu
2. Terje A. Pedersen
3. Harald Dahl

Space Marines
1. Asgeir Høydalsvik
2. Thomas Ruud

Spørrekonkuranse
1. Harald Torvatn
2. Sigurd Thunem
3. Hans Torvatn

Tales from the Folating Vagabond
1. Haakon R. Monsen
2. E. Hagerup
3. Rolf M. Pedersen

Terrorist
1. Borger Borgersen
2. Andrè Werup
3. Pål Currie
GM Espen Moste

Toon RPG
1. Lief Frode Jensen
Marius Karlsen
Cristian Vestøl
Morten Trydal
GM Martin Sandberg

Up Front
1. Jørgen Høy
2. Tore Stuedahl
3. Atle Brandt
3. Anders Færden

Vampire
1. Marius Karthum
1. Tore Vestheim
2. Geir Brekke

Warhammer FRPG
1. Morten Halvorsen
2. Torbjørn Sele
3. Ole F. von Klough
GM Kjetil Wang

Her er resultatene fra ARCON 9. Legg spesielt merke til hvordan arrangørene er ganske flike til å vinne sine egne turneringer. Uansett, jeg vil gratulere alle vinnere, 2. og 3. plasser.

Når det gjelder Makt II, så håper jeg og ta denne opp igjen. Dette kommer helt ann på dere. Det er tross alt DERE som skal spille dette PBP-spillet.

"Ingen er så lykkelig som den som ikke vet hva lykke er" Ukjent.